Maravilla del Mes: “Disco Elysium” 1/¿?

Esto es una serie de experimentos para obligarme a escribir algo más, no solo mis relatos o ensayos, que llevan bastante tiempo, aunque solo sea pensar muy fuerte en los juegos de los que hablo (pobremente).

Un jour je serais de retour près de toi. Técnicamente, ese no es el final de *Disco Elysium*, pero sí es el comienzo de él, y si hay una frase más dura/que vaya más duro que esa, no la he oído ni leído.

Pero bueno, *mes bratans**!, *Disco Elysium* es un juego desarrollado y publicado por ZA/UM. Salió en 2019 y el equipo le dio las gracias a Lenin cuando recibió el premio no sé si a mejor juego independiente, mejor juego de rol, mejor narrativa o a cuál. Pero es un juego que evité jugar al salir porque sabía que me consumiría.

Tenía razón.

¿Por qué sabía que me iba a gustar?

- Es un neonoir (más de eso en este artículo).
- Es un juego abiertamente político y… no exactamente compasivo para con todos, pero no mezquino, tampoco (más de eso más adelante).
- Es un juego que celebra que podemos **elegir** lo que hacemos con nuestra vida, es un juego absurdista (más de eso más adelante).
- Es un juego en el que uno de los personajes puede ser una corbata, es un juego absurdo (más de eso más adelante).

El juego comienza contigo despertándote en un albergue a oscuras, después de una conversación entre tu sistema límbico y tu cerebro reptiliano primitivo. No recuerdas quién eres ni lo que has hecho, solo que estás en calzoncillos, tu corbata (más de ella más adelante) está en el ventilador de techo, le falta una ventana a tu habitación, y tu ropa está desperdigada por la estancia…

Bueno, supongo que empiezas eligiendo a tu personaje†, pero lo primero que te impresiona es eso. Estos dos “personajes” (evidentemente voces internas del protagonista) te animarán, cada vez que duermas, a entregarte a la negrura una y otra vez, recordándote que todo lo que haces es inútil y que no tiene sentido.

Sin embargo, una vez te vistes**, te cruzas con una mujer bastante atractiva y aquí te enfrentas a varias opciones. La mayoría, por supuesto, consisten en tirarle los trastos y averiguar lo que hiciste la noche anterior. Ella te indica que, a lo mejor, como detective, debieras centrarte en averiguar lo que le pasó al hombre ahorcado ahí fuera.

Así es como empieza uno de los juegos de rol con más texto que he leído/jugado.

Echa el pestillo

Y es demasiado tarde para que huyáis.

El problema real con este juego es que una vez planteo el comienzo de la narrativa en sí, no sé por dónde empezar, así que, supongo, me tocará ir por partes. Empecemos por la trama en sí y mis hipótesis sobre los detectives, tanto reales como narrativos:

Sir Terry Pratchett dijo en una ocasión:

> Samuel Vimes soñó con Pistas.
>
> Tenía una opinión cínica sobre las Pistas. Instintivamente desconfiaba de ellas. Estorbaban.

> Y desconfiaba de la clase de personas que echaban una mirada a otro hombre y decían a su compañero, con voz altanera, 'Ah, mi querido señor, no puedo decirle nada excepto que él es un cantero zurdo que ha pasado algunos años en la marina mercante y que recientemente ha pasado malos momentos', y entonces largar un montón de comentarios desdeñosos acerca de callos, postura y el estado de las botas del hombre, cuando exactamente los mismos comentarios podían aplicarse a un hombre que vistiera su ropa vieja porque estaba haciendo un alto en las tareas hogareñas de albañilería para hacer un foso para el asado, y que una vez fue tatuado cuando tenía diecisiete y estaba borracho y que en realidad se mareaba sobre el pavimento mojado. ¡Qué arrogancia! ¡Qué insulto para rica y caótica variedad de la experiencia humana!

Esta postura, encarnada por Samuel Vimes, no es una que yo aprendiera de Pratchett, no exactamente, pero sí una que él perfiló. Y *Disco Elysium* parece mantenerla. La verdadera solución al linchamiento que pone el juego en marcha no la encuentras con Pistas. La encuentras pateándote Martinaise, hablando con la gente†† y entendiendo la historia detrás y cómo conecta a la gente.

D.E. plantea la labor del policía como una labor, más que legal y casi clínica —como se ve en mucha ficción general del estilo—, sociológica y humanista, casi literaria. En todo momento, y dada la situación de Martinaise, casi todo el mundo te desprecia: después de todo, eres un madero, un cerdito del capital‡‡, un elemento no bienvenido. Por su pasado, la ciudad no suele apreciar a representantes de las fuerzas del orden externas. De hecho, Martinaise se defiende a sí misma a su propia manera, con los "Hardie Boys", un grupo de sindicalistas preparados para liarse a bucos si hiciera falta.

Así pues, como Raphaël Ambrosius Cousteau, te enfrentas a una situación delicada en la que debes navegar un entorno complejo y, no solo eso, sino que no recuerdas **nada** de lo que ha pasado porque, como he dado a entender antes, tienes amnesia***. Esto tiene sus más y sus menos, pero hace que, al no saber cómo gestionar las cosas como es debido, tengas que intentar encontrar una manera de que todo encaje: contándote una historia a ti mismo y, por ende, al jugador.

El linchamiento, como muchos neonoirs está íntimamente relacionado con el mundo y a las relaciones sociales/parasociales y personales entre todo el mundo que lo habita, desde Evrart Claire††† hasta Joyce Messier‡‡‡... De hecho, miento, Martinaise es otro personaje más, otro al que terminas conociendo como un amante. Entender quién era Lely, el cadáver es casi circunstancial porque, como toda novela de detectives decente, el homicidio no es más que el *amuse-bouche*, el desencadenante. La narrativa ***real*** es la que lo rodea.

Y, en el caso de este juego, la narrativa real es esa y las narrativas que la rodean.

Investigando la muerte de Lely podemos (sin arruinar demasiado lo que es el juego en sí):

- Descubrir qué lleva a que todos los negocios del barrio quiebren.
- Reponer el pájaro disecado que alguien se cargó (mejor no pensemos demasiado en el pájaro).
- Conseguir las chupas de cuero más duras del mundo.
- Hacernos amigos de una grafitera que nunca nos respetará.
- Hacernos amigos de un niño de doce años que a lo mejor nos respetará (mejor no pensemos demasiado en cómo ganarnos su respeto de la manera más rápida y eficiente).
- Recuperaremos nuestra arma de servicio (si lo intentamos. Mejor no pensemos demasiado en cómo yo dejé que hubiera un arma de fuego pululando por ahí).
- Ayudaremos a un criptozoólogo a volver a su casa en lugar de pasarse las tardes de marzo congelándose los huevos en un pantano mientras su mujer parapléjica—a quien hemos tirado de su silla en al menos una ocasión—le espera en el albergue en el que nos hemos despertado.

Mentiría si dijera, después de esto, que es un juego aparentemente complejo. Al contrario, es engañosamente sencillo, pero las mecánicas se entremezclan entre sí y ayudan a que el juego fluya, asegurándose de que puedas, en todo momento, seguir adelante. Más o menos. Algunas tramas son fácilmente fracasables****, pero no te das cuenta hasta que eso ya ha pasado.

En todo momento, *Disco Elysium* solicita, **exige** ser jugado. Las subhistorias, entrelazadas entre sí, te animan a deshacer el nudo gordiano que ZA/UM presentó, pero, al contrario que Alejandro Magno, requieren cariño y paciencia, tener en mente lo que has aprendido del mundo y, también, algo de suerte. No siempre puedes bailar, por muy hardcore que seas.

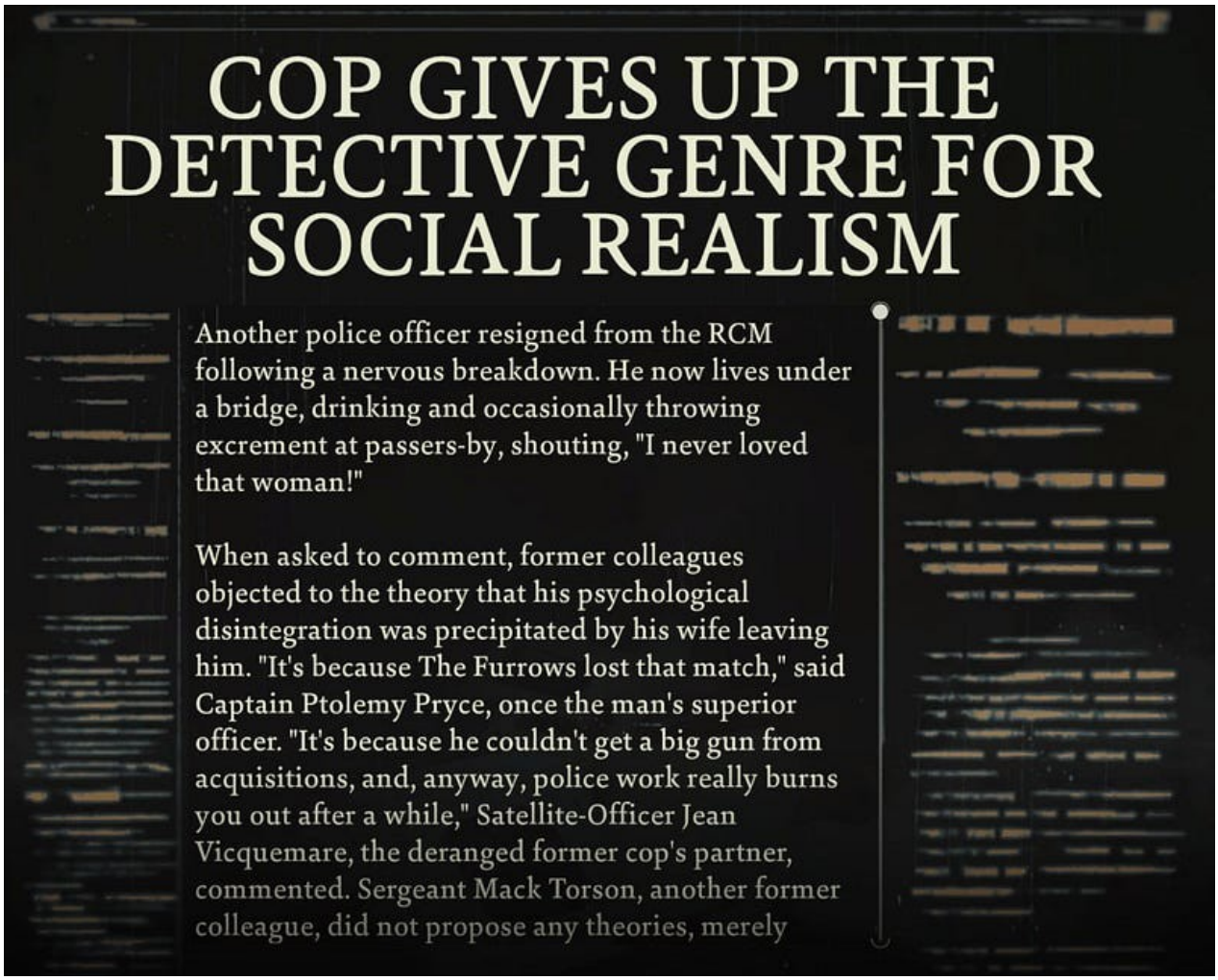
Pero bueno, no me hagáis caso, que no tengo ni idea de nada, solo que Raphaël Ambrosius Cousteau cree en que podemos ser mejores.

---

* “Bratan”, del ruso, “hermano”, pero también es, sospecho, un juego de palabras con “brat”, en inglés, “mocoso”.

† Altamente recomendable elegir uno de los prediseñados si no hemos jugado antes, no sea que un niño de doce años nos mine tanto la moral que abandonemos el género detectivesco para dedicarnos al realismo social‡.

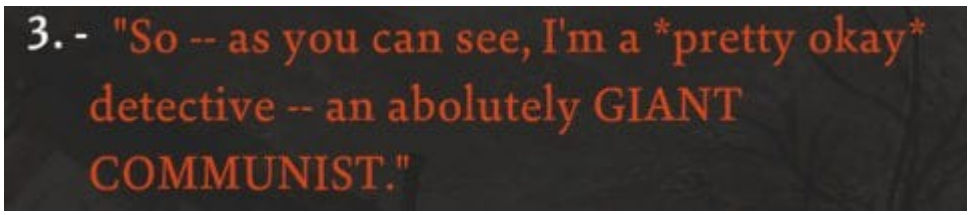
‡ Puede que hable desde la experiencia.



** Es altamente recomendable intentar encontrar *ambos* zapatos, pero no hacerlo no tiene ningún impacto sobre el juego salvo que, al terminar el día, Kim alabará tu aguante después de verte correr todo el día por Revachol con solo un zapato.

†† Cuanta más, mejor, de hecho.

‡‡ Aunque también puedes elegir ser un detective bastante decente y un ENORME COMUNISTA.



*** Esto, por supuesto, es una mecánica maravillosa para que te tengan/puedan explicar todo el trasfondo, que es, cuanto menos, complejo.

††† ¡Qué gusto odiarle!

‡‡‡ ¡Qué gusto odiarla!

**** Lo siento muchísimo, René.